



aventuriers, mercenaires et soldats



Aujourd'hui, des centaines d'individus sillonnent Syranon, proposant leur aide à qui le désire contre une rémunération en pièces d'or sonnantes et trébuchantes : ce sont les aventuriers. Si, de nos jours, cette activité est encadrée par un code de l'aventure, il n'en a pas toujours été ainsi. Pour comprendre comment est apparue cette profession qui attire chaque année de plus en plus de jeunes gens de tous horizons avides de quêtes, il faut s'intéresser à l'histoire des armées impériales.

Durant la sombre époque qui précède l'avènement de la nation des Hommes, de multiples seigneurs locaux se partageaient les terres situées à l'ouest des montagnes naines. Ces nobles, barons, ducs, comtes, roitelets, possédaient chacun leur propres troupes, souvent peu nombreuses, quelques centaines de soldats tout au plus, qu'ils constituaient en ost pour partir au combat, lors des luttes intestines propres à la tumultueuse période préimpériale. Parfois, en de rares occasions, de plus vastes armées étaient levées lors d'alliances entre

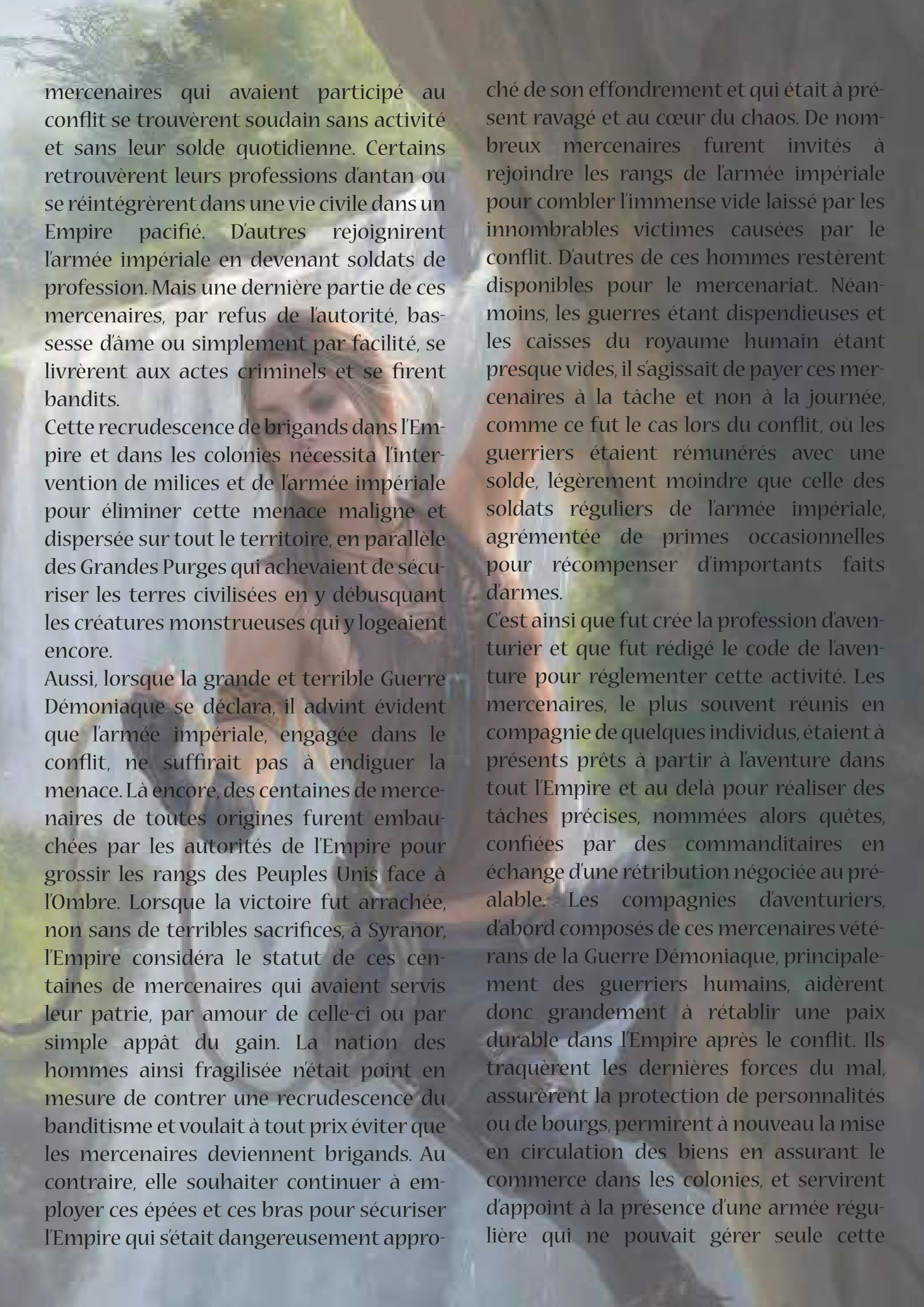
plusieurs seigneurs, pour repousser des menaces importantes.

Lorsqu'Ymraste unifia l'Empire, il réunit ou soumit les plus importants de ces seigneurs, découpant le territoire en régions impériales, avec, à la tête de chacune de ces contrées un représentant fidèle à son autorité. Ainsi, lors des conflits, l'Empereur pouvait lever une armée impériale en demandant à ses banerets de convoquer leurs propres régiments et en y adjoignant les forces personnelles de la famille impériale. Néanmoins, avec l'intensification de la menace peau-verte, il fut décidé que ce système de conscription était trop lent pour protéger l'Empire et qu'une armée régulière et professionnelle devait être constituée pour assurer la grandeur de la nation des Hommes dans un monde toujours au bord du conflit. Ainsi, lors de la Guerre de l'Est, cette armée impériale fut mobilisée lors d'une longue campagne dans les colonies, du côté est des montagnes.

Mais alors que les combats contre les orcs gagnaient en intensité et s'étendaient, l'armée impériale, clairement insuffisante, dû recourir à l'emploi de nombreux mercenaires venus de tout Syranon pour leur prêter main forte. Ces guerriers, payés au jour le jour, vinrent grossir les rangs des troupes officielles de l'Empire et permirent la victoire des forces humaines, naines et elfes coalisées.

Après la fin de la guerre, les centaines de





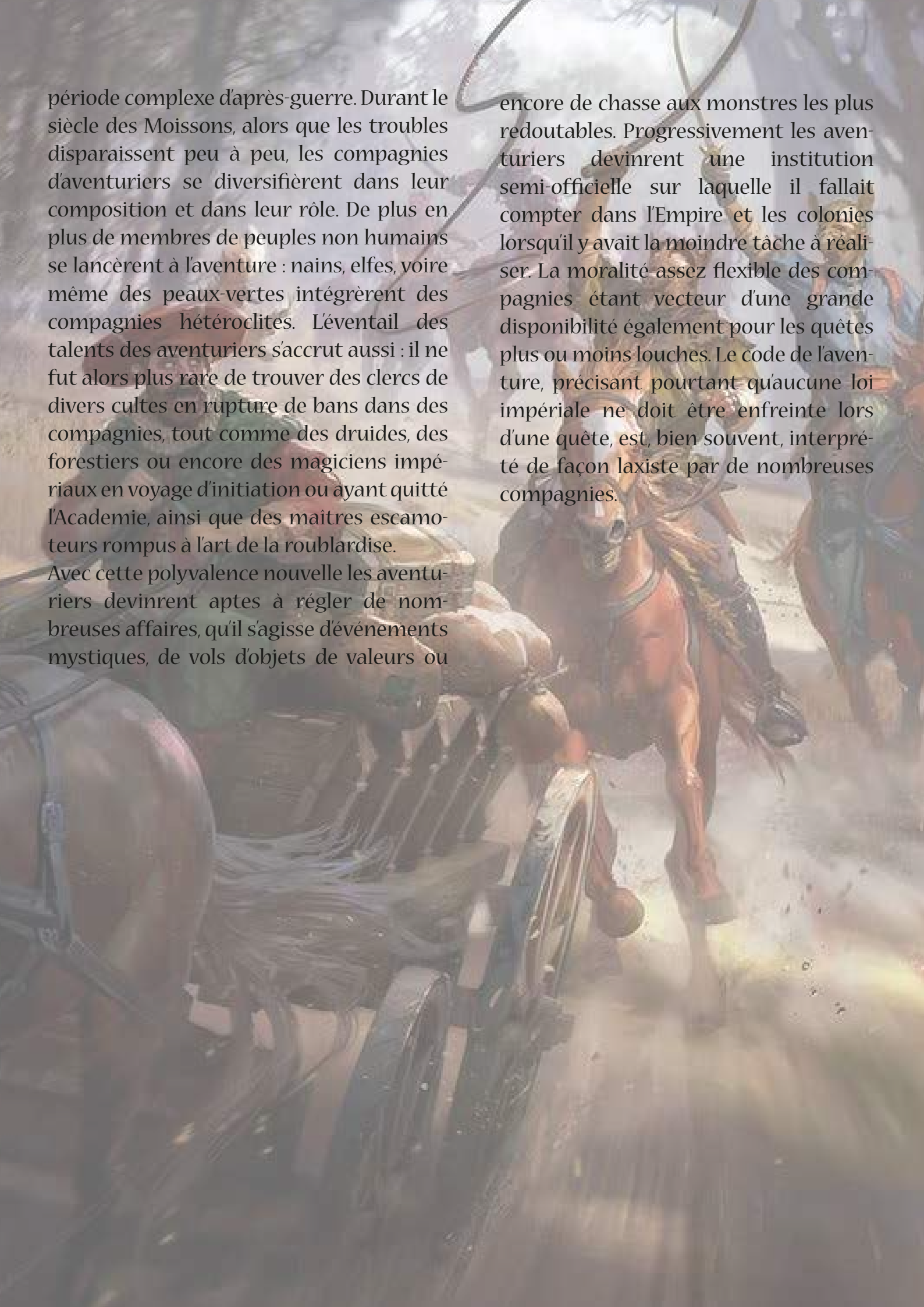
mercenaires qui avaient participé au conflit se trouvèrent soudain sans activité et sans leur solde quotidienne. Certains retrouvèrent leurs professions d'antan ou se réintégrèrent dans une vie civile dans un Empire pacifié. D'autres rejoignirent l'armée impériale en devenant soldats de profession. Mais une dernière partie de ces mercenaires, par refus de l'autorité, bassesse d'âme ou simplement par facilité, se livrèrent aux actes criminels et se firent bandits.

Cette recrudescence de brigands dans l'Empire et dans les colonies nécessita l'intervention de milices et de l'armée impériale pour éliminer cette menace maligne et dispersée sur tout le territoire, en parallèle des Grandes Purges qui achevaient de sécuriser les terres civilisées en y débusquant les créatures monstrueuses qui y logeaient encore.

Aussi, lorsque la grande et terrible Guerre Démoniaque se déclara, il advint évident que l'armée impériale, engagée dans le conflit, ne suffirait pas à endiguer la menace. Là encore, des centaines de mercenaires de toutes origines furent embauchées par les autorités de l'Empire pour grossir les rangs des Peuples Unis face à l'Ombre. Lorsque la victoire fut arrachée, non sans de terribles sacrifices, à Syranor, l'Empire considéra le statut de ces centaines de mercenaires qui avaient servi leur patrie, par amour de celle-ci ou par simple appât du gain. La nation des hommes ainsi fragilisée n'était point en mesure de contrer une recrudescence du banditisme et voulait à tout prix éviter que les mercenaires deviennent brigands. Au contraire, elle souhaiter continuer à employer ces épées et ces bras pour sécuriser l'Empire qui s'était dangereusement appro-

ché de son effondrement et qui était à présent ravagé et au cœur du chaos. De nombreux mercenaires furent invités à rejoindre les rangs de l'armée impériale pour combler l'immense vide laissé par les innombrables victimes causées par le conflit. D'autres de ces hommes restèrent disponibles pour le mercenariat. Néanmoins, les guerres étant dispendieuses et les caisses du royaume humain étant presque vides, il s'agissait de payer ces mercenaires à la tâche et non à la journée, comme ce fut le cas lors du conflit, où les guerriers étaient rémunérés avec une solde, légèrement moindre que celle des soldats réguliers de l'armée impériale, agrémentée de primes occasionnelles pour récompenser d'importants faits d'armes.

C'est ainsi que fut créée la profession d'aventurier et que fut rédigé le code de l'aventure pour réglementer cette activité. Les mercenaires, le plus souvent réunis en compagnie de quelques individus, étaient à présents prêts à partir à l'aventure dans tout l'Empire et au delà pour réaliser des tâches précises, nommées alors quêtes, confiées par des commanditaires en échange d'une rétribution négociée au préalable. Les compagnies d'aventuriers, d'abord composés de ces mercenaires vétérans de la Guerre Démoniaque, principalement des guerriers humains, aidèrent donc grandement à rétablir une paix durable dans l'Empire après le conflit. Ils traquèrent les dernières forces du mal, assurèrent la protection de personnalités ou de bourgs, permirent à nouveau la mise en circulation des biens en assurant le commerce dans les colonies, et servirent d'appoint à la présence d'une armée régulière qui ne pouvait gérer seule cette



période complexe d'après-guerre. Durant le siècle des Moissons, alors que les troubles disparaissent peu à peu, les compagnies d'aventuriers se diversifièrent dans leur composition et dans leur rôle. De plus en plus de membres de peuples non humains se lancèrent à l'aventure : nains, elfes, voire même des peaux-vertes intégrèrent des compagnies hétéroclites. L'éventail des talents des aventuriers s'accrut aussi : il ne fut alors plus rare de trouver des clercs de divers cultes en rupture de bans dans des compagnies, tout comme des druides, des forestiers ou encore des magiciens impériaux en voyage d'initiation ou ayant quitté l'Académie, ainsi que des maîtres escamoteurs rompus à l'art de la roublardise.

Avec cette polyvalence nouvelle les aventuriers devinrent aptes à régler de nombreuses affaires, qu'il s'agisse d'événements mystiques, de vols d'objets de valeurs ou

encore de chasse aux monstres les plus redoutables. Progressivement les aventuriers devinrent une institution semi-officielle sur laquelle il fallait compter dans l'Empire et les colonies lorsqu'il y avait la moindre tâche à réaliser. La moralité assez flexible des compagnies étant vecteur d'une grande disponibilité également pour les quêtes plus ou moins louches. Le code de l'aventure, précisant pourtant qu'aucune loi impériale ne doit être enfreinte lors d'une quête, est, bien souvent, interprété de façon laxiste par de nombreuses compagnies.